NES-KI-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

KID ICARUS™

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

ADVENTURE
SERIES

SERIE
D'AVENTURES

Dit officiele zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegenaan en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de elektrische contacten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.

2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.

3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

Fijn dat je de spelcassette Kid Icarus™ voor het Nintendo Entertainment System™ hebt gekozen.

Lees deze gebruiksaanwijzing aandachtig door voor je met het spel begint, bewaar hem goed zodat je later nog iets op kunt zoeken.

INHOUD

De avonturen van Kid Icarus 3
Hoe het spel te beginnen 13
Basisvaardigheden 15
Gids van Engelenland 20
Hoe je van Pit een Sterke Engel maakt 25
De Inwoners van Engelenland 35
Vragen en Antwoorden 47

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu KID ICARUS™ du Nintendo Entertainment System™.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

TABLES DES MATIERES

Le récit de Kid Icarus 8
Comment commencer le jeu Kid Icarus 13
Connaissances de base 15
Guide du Domaine des Anges 20
Articles de renfort pour l'ange Pit 25
Habitants du Domaine des Anges 35
Questions et réponses 47

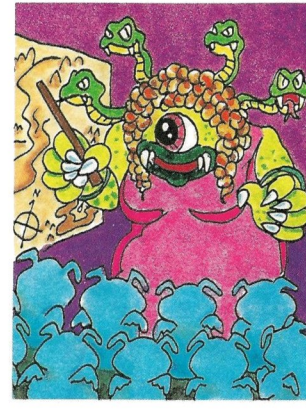
©1987 Nintendo Co., Ltd.

De avonturen van Kid Icarus

Er was eens heel, heel lang geleden toen Goden en Mensen nog in vrede met elkaar leefden, een koninkrijk dat "Engelenland" heette. Dit rijk werd geregeerd door twee wonderschone godinnen, Palutena heerseres over het licht en Medusa meesteres over de duisternis.

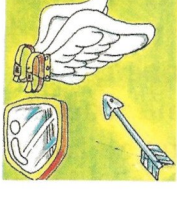
Palutena woonde hoog boven de aarde in het Luchtpaleis en gaf de mensen licht zodat ze gelukkig konden zijn; en dankzij dit vele zonlicht konden de mensen hun voedsel verbouwen en leefden ze in vrede.

Hoe anders echter was Medusa, de godin van de duisternis. Medusa had namelijk een grote hekel aan de mensen. Zij deed dan ook niets liever dan de gewassen die de mensen met zoveel bloed, zweet en tranen op de akkers hadden laten groeien te verwoesten en mensen in stenen beelden te veranderen. In haar woede betoverde Palutena Medusa in een afzichtelijk monster en verjoeg haar naar de diepe, duistere Onderwereld. Als wraak voor het feit dat ze in dit afzichtelijke monster was veranderd en nu voortaan in de Onderwereld moest wonen, nam Medusa zich voor het Luchtpaleis waar Palutena woonde aan te vallen en te veroveren. In haar woede ging ze zover dat ze een bondgenootschap sloot met de monsters en boze

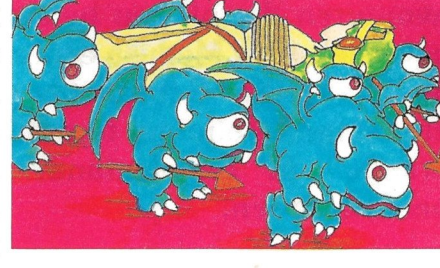


geesten van de Onderwereld; en het duurde niet lang of Medusa's leger begon sterker te worden dan dat van Palutena. Al gauw brak de oorlog tussen Palutena en Medusa uit.

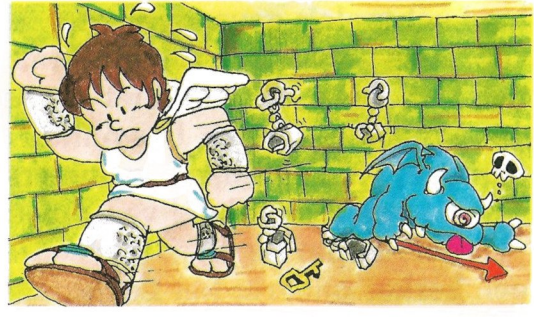
Medusa deed een verrassingsaanval op het leger van Palutena dat ternauwernood de aanval wist af te slaan. Palutena's leger liep zware verliezen op en leed in het slotgevecht een verpletterende nederlaag. Maar wat nog erger was, was dat Medusa's leger als buit ook de Drie Heilige Schatten - het Spiegelschild, de Lichtpijl en de vleugels van Pegasus - meenam. Bijna alle soldaten uit het leger van Palutena werden in stenen beelden veranderd en Palutena zelf werd in een diepe kerker onderin



het Luchtpaleis gevangen gezet. In het voorheen zo vredige Engelenland was het van toen af aan met de vrede gedaan; het werd bewoond door gemene, afzichtelijke monsters en veranderde in een land van duisternis geregeerd door de in-en-in slechte Medusa. Opgesloten in een kerker onderin het Luchtpaleis, voelde Palutena zich steeds zwakker worden. In uiterste wanhoop riep ze de hulp in van de jeugdige engel Pit, die gevangen zat in een diepe kerker in de Onderwereld. Pit was een dappere krijger die eens aan het hoofd had gestaan van Palutena's eigen lijfwacht. Gewapend met een pijl en boog, die Palutena hem via haar toverkracht



had toegezonden, deed Pit een poging uit de Onderwereld te ontsnappen. Er waren op dat moment maar weinig bewakers omdat Medusa's leger opgerukt was naar het Luchtpaleis.

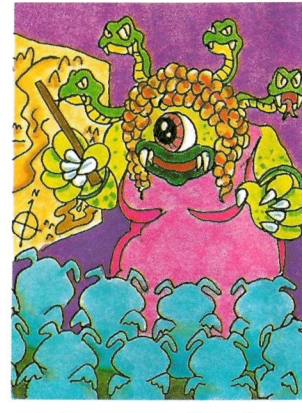


Pit's ontsnapping lukte en daarmee begon de lange reeks avonturen die hij zou beleven in zijn poging Palutena te bevrijden. Om Medusa echter te kunnen verslaan moest hij de Drie Heilige Schatten te pakken zien te krijgen. Zal Pit erin slagen Palutena te redden en het licht weer terug te brengen in Engelenland? Alleen jij kunt die vraag beantwoorden.

Le récit de Kid Icarus

Retournons dans le passé à un âge où les dieux et l'homme vivaient en harmonie. Il y avait jadis un royaume appelé "Domaine des Anges". Deux jolies princesses régnaient sur ce royaume, Palutena qui s'occupait de la lumière et Medusa qui régnait sur les Ténèbres. Palutena vivait dans le Palais Céleste d'où elle administrait la lumière pour que l'homme puisse vivre heureux. Et, baigné dans cette lumière, l'homme cultivait la terre et vivait paisiblement. Par contre, Medusa, la déesse des

ténèbres, était différente.

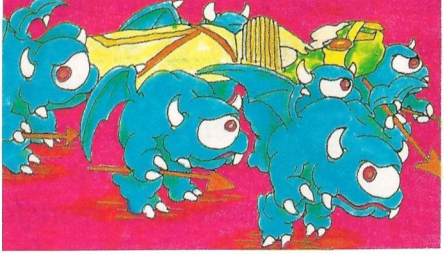


Medusa détestait l'humanité et prenait grand plaisir à détruire les récoltes péniblement plantées par l'homme et à changer le peuple en statues de pierre. Palutena en colère, transforma Medusa en un monstre odieux et bannit cette dernière aux tréfonds obscurs du monde sublunaire. Parce qu'elle avait été changée en monstre odieux et forcée à vivre dans le monde sublunaire, Medusa jura de s'emparer du Palais céleste où vivait Palutena. Medusa était si en colère qu'elle décida de se joindre aux forces des monstres et des mauvais esprits du monde sublunaire. L'armée de Medusa commença sans plus tarder à surpasser la puissance de l'armée de Palutena. Aussitôt,

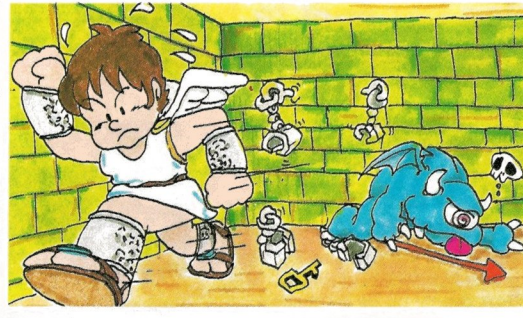
la guerre éclata entre Palutena et Medusa. Medusa mena une attaque surprise contre l'armée de Palutena qui eut peine à se défendre. L'armée de Palutena subit d'importantes pertes et fut finalement anéantie.

De plus, l'armée de Medusa s'empara des Trois Trésors Sacrés - le bouclier miroir, la flèche de lumière et les ailes de Pégase. La plupart des guerriers de l'armée de Palutena furent changés en statues de pierre. Palutena, elle, fut emprisonnée dans les profondeurs du Palais Céleste. Le paisible royaume du Domaine des Anges se vit envahi par de terribles monstres odieux et transformé en domaine de ténèbres sous le joug de la maléfique Medusa.

Derrière les barreaux des profondeurs du Palais Céleste, la force de Palutena s'évapora rapidement. En dernier recours, elle demanda l'aide du jeune ange Pit, qui était prisonnier dans un sombre donjon du monde sublunaire. Pit était un vaillant guérrier qui jadis avait assuré la protection personnelle de Palutena. Armé d'un arc et d'une flèche que la force magique de Palutena lui avaient procurés, Pit réussi à s'évader du monde sublunaire. Les gardiens étaient peu nombreux à ce moment là, car l'armée de Medusa s'était rendue au Palais Céleste. Pit réussit à s'échapper et commença



la longue aventure qui lui permettrait de libérer Palutena. Par contre, il lui faudrait les Trois Trésors Sacrés avant de pouvoir vaincre Medusa.



Pit sera-t-il capable de rétablir la lumière de Palutena et de la retourner au Domaine des Anges? Vous seul pouvez répondre à cette question.

Hoe het spel te beginnen
Comment commencer le jeu Kid Icarus

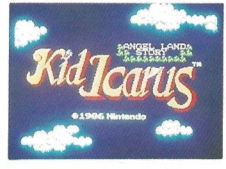
1. Titel

2. Start of Continue
(Beginnen of Doorgaan)

- Met behulp van de Keuzetoets kies je voor BEGINNEN of DOORGAAN. Druk daarna op de starttoets.
- Met Start begint het spel.
- Met Continue krijg je het Wachtwoordscherm.

3. Wachtwoordscherm

- Met behulp van de vierpuntsdruktoets beweeg je de cursor en kies je letters en cijfers.
- Druk op toets A om de cijfers en letters te laten vastleggen.
- Druk op toets B als je een foute letter ingetypt hebt.



1. Titre

2. Commence ou Continue

- *Utilisez le bouton Select pour choisir soit START ou CONTINUE. Vous pouvez inscrire un mode ou l'autre à l'aide du bouton START.*
- *Si vous choisissez START, le jeu commence.*
- *Si vous choisissez CONTINUE, l'écran du mot de passe apparaît.*

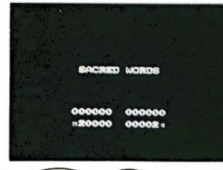
3. Mot de passe

- *Utilisez le bloc de commande pour déplacer le curseur et pour choisir les lettres et les chiffres.*
- *Appuyez sur le bouton A pour inscrire la lettre ou le chiffre.*
- *Vous pouvez replacer le curseur en appuyant sur le bouton B.*

- Ben je klaar met je wachtwoord, druk dan op de STARTtoets en het spel begint.
- Als je je vergist bij het kiezen van het wachtwoord, druk dan op de STARTtoets, en onder het wachtwoord verschijnt de waarschuwing: "ERROR! TRY AGAIN" (FOUT! PROBEER HET OPNIEUW).

4. Als het spel afgelopen is

- Verschijnt op je scherm de mededeling: "GAME OVER" (SPEL AFGELOPEN).
- Verschijnt op je scherm het wachtwoord. Als je nu op de STARTtoets drukt, kun je met het vorige spel verdergaan.
- Als je het wachtwoord opschrijft kun je hiermeee een volgende keer verder spelen. Je begint dan op de plaats waar je de vorige keer opgehouden bent.



- *Lorsque vous aurez fini d'inscrire le mot de passe, appuyez sur le bouton START pour que le jeu commence.*
- *Si vous faites une erreur en choisissant le mot de passe, lorsque vous appuierez sur le bouton START, "ERROR! TRY AGAIN!" (ERREUR! ESSAYEZ A NOUVEAU!) apparaîtra sous le mot de passe.*

4. Lorsque la partie prend fin.

- *"GAME OVER" (PARTIE TERMINEE) apparaîtra.*
- *Le mot de passe apparaîtra. Là, vous pouvez continuer votre dernière partie en appuyant sur le bouton START.*
- *Si vous utilisez le mot de passe en commençant une nouvelle partie, vous pouvez continuer votre ancienne partie en utilisant ce mot de passe.*

Als je een controlepost passeert onthoudt het spel de volgende zaken:
- kracht (in meters)
- bezittingen • aantal harten • punten

La cartouche de jeu garde en mémoire les éléments ci-dessous à partir du dernier contrôle :
- *force (nombre de sections parcourues)*
- *possessions • nombre de coeurs • points*

Basisvaardigheden
Connaisances de base

Probeer de Drie Heilige Schatten te pakken te krijgen om Medusa te kunnen verslaan!
Procurez-vous les Trois Trésors Sacrés pour pouvoir vaincre Medusa!

"Mijn opdracht is de Drie Heilige Schatten te vinden en Medusa te verslaan. Daar gaan we dan, op zoek naar de voorwerpen en op weg naar het Luchtpaleis."

"Ma mission consiste à trouver les Trois Trésors Sacrés et à vaincre Medusa. Maintenant, trouvons ces éléments et mettons-nous en route vers le Palais Céleste."

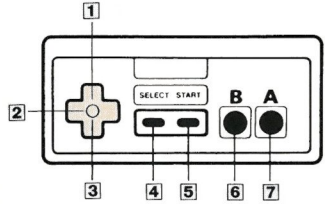
Zo moet je Pit besturen!

Kijk goed naar de onderstaande afbeelding. In wereld 4 kun je Pit omhoog laten vliegen door op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets ✚ te drukken. Druk je op de onderkant van de vierpuntsdruktoets ✚ dan vliegt hij weer naar beneden.
Wil je dat Pit aanvalt, druk dan toets B in; laat je de toets weer los dan heft hij zijn schild op om zich te verdedigen.

Contrôle habile de Pit!

Observez bien le diagramme ci-dessous. A l'étape 4, vous pouvez faire voler Pit dans les airs en appuyant sur le haut de la croix du ✚ bloc de commande. Il volera de nouveau vers le bas lorsque vous appuierez sur le bas de la croix du ✚ bloc de commande. Pit peut attaquer si vous appuyez sur le bouton B et il soulève son bouclier pour se défendre lorsque vous cessez d'appuyer.

1. Hiermee kun je pijlen omhoogrichten (of trappen opklimmen).
2. Hiermee beweeg je Pit naar links en naar rechts.
3. Hiermee laat je Pit hurken en van plateaus af springen.
4. Voor het kiezen van wapens.
5. Hiermee schakel je terug naar het spelmenu (als je het spel wilt onderbreken).
6. Voor het aanvallen van de vijand.
7. Hiermee kun je Pit omhoog laten springen.



1. *Dirige la flèche vers le haut. (Escalade les échelles)*
2. *Déplace Pit à gauche et à droite.*
3. *Fait accroupir Pit et sauter en bas des paliers.*
4. *Choisit les armes.*
5. *Retour à l'écran menu (pause).*
6. *Attaque l'ennemi.*
7. *Fait sauter Pit.*

Het aflezen van het display

Let tijdens het spel op het display! Pit heeft harten nodig om voorwerpen te kunnen kopen. Het maximum aantal harten is 999. Zijn kracht staat in delen van een meter groot afgebeeld die weer in 7 stukken zijn verdeeld. Het aantal meters kan tot maximaal 5 oplopen.

Aantal harten dat Pit heeft
Nombre de coeurs que possède Pit

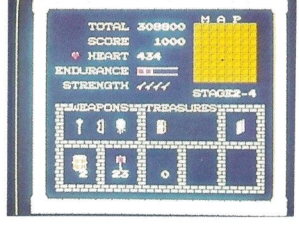
Krachtmeter
Voyant de la force

Lecture du voyant

Pendant la partie, gardez l'oeil sur le voyant! Pit a besoin de coeurs pour acheter des éléments. Le nombre maximal de coeurs est de 999. La force est illustrée en sections métrées qui sont divisées en 7 étapes. Le nombre de sections métrées augmente jusqu'à 5.

Wat Pit allemaal bij zich heeft!

Als je tijdens het spel op de STARTtoets drukt verschijnt het spelmenu. Hierop staan al Pit's persoonlijke gegevens en bezittingen afgebeeld. Zorg dat je ze zo snel mogelijk kent. Het kan Pit in benarde situaties van pas komen.



Maîtrisez bien ce que signifie les données personnelles de Pit!

Si vous appuyez sur le bouton START pendant la partie, l'écran du menu apparaîtra. Ce voyant renferme toutes les données personnelles et possessions de Pit. Etudiez-les bien. Ceci pourrait aider Pit à sortir du pétrin.

Totaalscore

Je score voor een bepaalde wereld wordt groter als Pit een controlepost of vesting passeert. Als je een hoge score weet te behalen, heb je misschien kans dat je naam bij de beste vijf op het selectiedisplay komt.

Score

Toont de score die je tussen de controleposten weet te behalen; komt op 0 te staan als het spel afgelopen is.

Situatiedisplay

Toont het nummer van de situatie. Elke situatie is in 4 gebieden verdeeld.

Vechtkracht

De hoeveelheid schade die Pit de vijand met een bepaalde slag kan toebrengen wordt afgebeeld door een aantal pijlen. De maximale vechtkracht bedraagt 5 pijlen.

Kaartdisplay

Dit verschijnt als Pit de kaart oppakt. Ieder hokje van de kaart komt overeen met een kamer. Als Pit de brandende fakkel heeft weten te bemachtigen, is hierop te zien waar hij zich op dat moment bevindt, en als hij het potlood in zijn bezit heeft, de kamers die heeft gehad.

Score total

Votre score pour l'étape est additionné à chaque fois que Pit passe un contrôle ou une forteresse. Si vous obtenez un score élevé, votre nom pourrait être inscrit parmi les 5 meilleurs sur l'écran de sélection.

Score

Affiche le score que vous obtenez entre les contrôles et revient à zéro lorsque la partie prend fin.

Voyant d'étape

Affiche le numéro de l'étape. Chaque étape est divisée en 4 régions.

Force de combat

Le niveau des dégâts infligé à l'ennemi est représenté par des flêches (maximum 5).

Voyant de contrôle

Ce voyant apparaît si Pit ramasse la feuille de contrôle.
Chaque grille représente une pièce. La position de Pit est affichée s'il possède le flambeau. Les pièces traversées sont représentées s'il a le crayon.

Wapens

Verschijnen op je scherm als Pit het Vuur (Vlammende Pijlen), de Heilige Boog en de Beschermende Kristallen te pakken heeft. Denk erom! Voorwerpen die in grijs staan afgebeeld kun je niet gebruiken.

De Drie Heilige Schatten

Telkens als je er in de werelden 1 t/m 3 in slaagt de schildwacht te verslaan vindt je een verzegelde kist. Pas als je alle drie de kisten in je bezit hebt, wordt het zegel verbroken en verschijnen op je scherm de Lichtpijl, het Spiegelschild en de vleugels van Pegasus.

Levenswater (flesje) / Hamer / Engelenvleugels

Deze voorwerpen verschijnen op je scherm telkens als Pit er één weet te bemachtigen; en tevens wordt daarbij dan het nog resterende aantal van elk van de voorwerpen aangegeven.

Betaalkaart

Deze verschijnt op je scherm, als Pit erin slaagt de betaalkaart te pakken te krijgen.

Brandende fakkel

Verschijnt op je scherm, wanneer Pit een brandende fakkel koopt. Zodra Pit echter de vesting verlaat, verliest de brandende fakkel zijn toverkracht.

Potlood

Verschijnt op je scherm, als Pit een potlood koopt. Het potlood verliest echter zijn toverkracht, wanneer Pit de vesting verlaat.

Armes

Affichées si Pit réussit à s'emparer de flèches enflammées, de l'arc sacré et de cristaux de protection. Rappelez-vous de ceci! Les éléments affichés en gris ne peuvent pas être utilisés.

Les Trois Trésors Sacrés

Vous trouverez un coffre scellé à chaque fois que vous vous débarrassez des garde-barrière des étapes 1 à 3. Lorsque vous possèderez les trois coffres, le sceau sera brisé et la Flèche de lumière, le Bouclier miroir ainsi que les Ailes de Pégase seront affichés.

Eau de vitalité (flacon) / Maillet / Ailes d'ange

Ces éléments sont affichés aussitôt que Pit se les procure. Le compteur du stock est également affiché.

Carte de crédit

Celle-ci est affichée lorsque Pit se procure la carte de crédit.

Flambeau

Ceci est affiché lorsque Pit achète un flambeau. Toutefois, le flambeau perd ses pouvoirs magiques lorsque Pit quitte la forteresse.

Crayon

Affiché lorsque Pit achète un crayon. Toutefois, le crayon perd ses pouvoirs magiques lorsque Pit quitte la forteresse.

Gids van Engelenland
Guide du Domaine des Anges

Engelenland is verdeeld in vier werelden, elk vol avonturen.
Le Domaine des Anges est divisé en quatre étapes passionnantes.

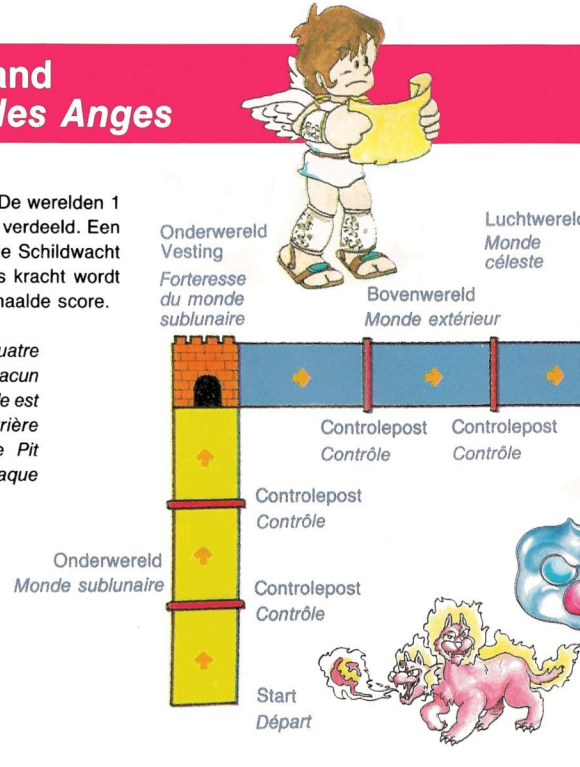
''Ik moet de Schildwachten (ENEMY = VIJAND) van de vestingen van Onderwereld, Bovenwereld en Luchterwereld verslaan om dan vervolgens de strijd aan te gaan met Medusa in het Luchtpaleis.''

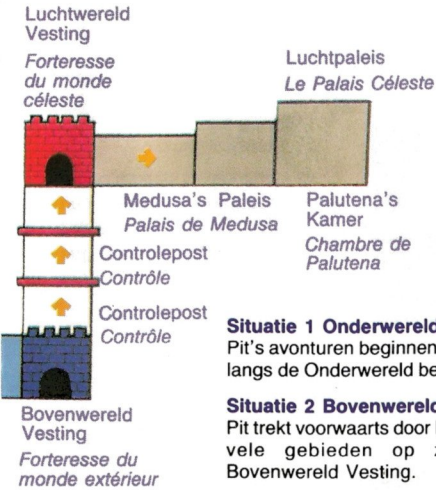
''Je dois vaincre les garde-barrière (ENNEMI) du monde sublunaire, du monde extérieur et des forteresses du monde céleste, puis combattre Medusa dans le Palais Céleste.''

Kaart van Engelenland
Carte du Domaine des Anges

Engelenland is verdeeld in vier werelden. De werelden 1 t/m 3 zijn elk in 3 gebieden en een vesting verdeeld. Een wereld is overwonnen als Pit erin slaagt de Schildwacht (ENEMY) van de vesting te verslaan. Pit's kracht wordt groter al naar gelang de in elk gebied behaalde score.

Le Domaine des Anges est divisé en quatre mondes. Les mondes 1, 2, et 3 renferment chacun trois régions et une forteresse. Chaque monde est passé lorsque Pit vainc le garde-barrière (ENNEMI) de la forteresse. La force de Pit augmente selon le score obtenu dans chaque région.



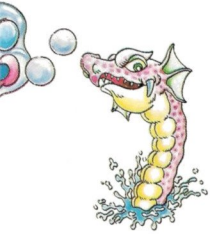


Situatie 1 Onderwereld
Pit's avonturen beginnen als hij erin slaagt langs de Onderwereld bewaker te sluipen.

Situatie 2 Bovenwereld
Pit trekt voorwaarts door bergen, zeeën en vele gebieden op zoek naar de Bovenwereld Vesting.

Situatie 3 Luchtwereld
Pit vliegt door de bewolkte lucht en levert onderwijl strijd met de meest afschuwelijke monsters.

Situatie 4 Luchtpaleis
Als Pit de Drie Heilige Schatten heeft weten te bemachtigen, is hij zover om de strijd aan te binden met Medusa, die hem in het Luchtpaleis opwacht.



Etape 1 Monde sublunaire
L'aventure de Pit débute lorsqu'il se glisse dans le monde sublunaire sans se faire voir du gardien.

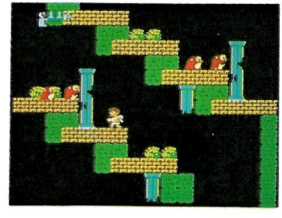
Etape 2 Monde extérieur
Pit fonce en avant, traversant des montagnes, des mers et des régions diverses tout en cherchant la forteresse du monde extérieur.

Etape 3 Monde céleste
Volant à travers un ciel nuageux, Pit lutte contre d'horribles monstres.

Etape 4 Palais Céleste
Lorsque Pit possède les Trois Trésors Sacrés, il est prêt à lutter contre Medusa qui l'attend dans le Palais Céleste.

Situatie 1 Onderwereld Schildwacht van de Vesting - Cerberus

Dit is de onderwereld waar Pit gevangen werd gehouden; een natuurlijk doolhof. Ga behoedzaam voorwaarts! Het zit er namelijk vol lavapoelen en ondergrondse gletsjers.



Etape 1 Monde sublunaire Garde-barrière de la forteresse - Twinbellows

C'est le monde sourterrain où Pit était prisonnier. Il s'agit d'un labyrinthe naturel. Procédez prudemment! Ce ne sont que mares de lave et glaciers souterrains.

Situatie 2 Bovenwereld Schildwacht van de Vesting - Hewdraw

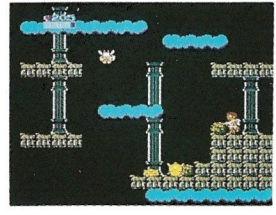
Lang, heel lang geleden woonde hier het volk van Engelenland. Nu is het een hol vol afschuwelijke monsters. Via ruime zeeën, ijsgebieden en hoge bergtoppen kom je tenslotte bij de vesting die tot hoog in de wolken reikt.

Etape 2 Monde extérieur Garde-barrière de la forteresse - Hewdraw

Jadis, le peuple du Domaine des Anges habitait ce monde. Maintenant, des créatures l'occupent. Les vastes océans, les régions de glaciers et les hauts sommets des montagnes mènent à la forteresse qui s'élève dans le ciel.

Situatie 3 Luchtwereld Schildwacht van de Vesting - Pandora

In de lucht wemelt het van de monsters. Vliegend door de lucht, is Pit op weg naar het Luchtpaleis waar Medusa op hem wacht. Pas op dat je niet van de wolken af valt.

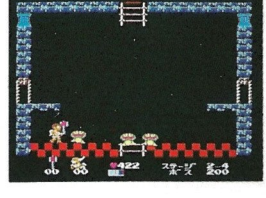


Etape 3 Monde céleste Garde-barrière de la forteresse - Pandora

Le firmament est rempli de monstres. Volant dans les airs, Pit se dirige dans le ciel où l'attend Medusa. Surtout, ne tombez pas en bas des nuages.

Versla de Schildwachten van de drie Vestingen (ENEMY) en zorg dat je de Drie Heilige Schatten te pakken krijgt.

Pit zal alle Drie de Heilige Schatten vinden als hij de Vesting Schildwachten (ENEMY) in de situaties 1 t/m 3 weet te verslaan. Red Pit's vriend met de hamer en ga samen de Vesting Schildwachten (ENEMY) te lijf.



Battez les trois garde-barrière des forteresses (ENNEMI) et obtenez les Trois Trésors Sacrés.

Pit trouvera les Trois Trésors Sacrés s'il vainc les gardes-barrière des forteresses (ENNEMI) des étapes 1 à 3. Libérez l'ami de Pit en vous servant du maillet et joignez vos forces pour combattre chacun des gardes-barrière des forteresses (ENNEMI).

Hoe je van Pit een Sterke Engel maakt
Articles de renfort pour l'ange Pit

Pit's kracht opbouwen, dat is de manier om hem vooruit te laten komen.
Développer la force de Pit est le moyen de progresser.

''Er zijn 6 soorten (van elk 20) voorwerpen, die me groot en sterk maken. Ze zijn in de zeven kamers te vinden.''

''Il y a 6 sortes d'éléments (20 de chaque). Ils me rendront grand et fort. Vous pouvez les trouver dans les sept chambres.''

Ga de kamers binnen en probeer de voorwerpen te pakken te krijgen!

Schatkamers

In deze kamers bevinden zich 8 kruiken met elk een schat. Schiet nu met behulp van de pijl de kruiken aan diggelen en de schat zal tevoorschijn komen. Denk eraan dat je 5 harten nodig hebt om een kruik aan stukken te schieten.

- Grote harten • Hamer
- God van de Armoede • Levenswater
- Engelenvleugels • Waterkruiken
- Betaalkaarten enz.

Hol van de Vijand

Op sommige plaatsen kun je alleen ontsnappen als je de vijand totaal vernietigt. Probeer in deze kamer zoveel mogelijk harten te bemachtigen.

Winkel

De winkelier is bereid goederen voor harten te ruilen.

- Levenswater • Hamer
- Potlood • Brandende fakkel
- Engelenveren enz.

Entrez dans les chambres et ramassez les éléments!

Chambres des trésors

Ces chambres renferment 8 cruches remplies d'un trésor. Lancez la flèche sur les cruches pour faire apparaître le trésor. Souvenez-vous qu'il vous faut 5 coeurs pour casser une cruche.

- *Gros coeur • Maillet*
- *Dieu de la Pauvreté • Eau de vitalité*
- *Ailes d'ange • Barils d'eau*
- *Cartes de crédit et plus encore*

Repère de l'ennemi

A certains endroits vous ne pourrez pas vous échapper à moins d'éliminer complètement l'ennemi. Obtenez le maximum de coeurs possibles dans cette chambre.

Magasin

Ce marchand troquera des marchandises contre des coeurs.

- *Eau de vitalité • Maillet*
- *Crayon • Flambeau*
- *Plumes d'ange et plus encore*

Zwarthandelaar

Hoewel ze duur zijn, kun je er toch enige waardevolle goederen te pakken krijgen. Je kunt ook gebruik maken van de betaalkaart.

- Vuur (brandende pijlen)
- Beschermende kristallen
- Heilige Boog
- Waterkruik
- Levenswater
- Engelenveren, enz.

Trafiquant du marché noir

Ce sont des marchandises chères mais vous pourrez y trouver des éléments inestimables. Vous pouvez également vous servir de la carte de crédit.

- *Feu (flèches enflammées)*
- *Cristaux de protection*
- *Arc sacré • Baril d'eau*
- *Eau de vitalité*
- *Plumes d'ange et beaucoup plus encore*

Heilige Kamer

Een hem gunstig gezinde god geeft Pit pijlen die zijn vechtkracht vergroten al naar gelang Pit goed of minder goed gevochten heeft.

Heilige Trainingskamer

In deze kamer laat een god Pit een training doorstaan. Als Pit deze training volbracht heeft, krijgt hij een wapen. Houd je taai en sla je erdoor heen. Succes!

Kamer met de Warme Bron

Een duik in de warme bron is genoeg om Pit's kracht weer te herstellen.

Chambre sacrée

Selon sa performance au combat, Pit recevra des flèches d'un dieu amical, ce qui augmentera son pouvoir.

Chambre sacrée d'entrainement

Dans cette chambre. Pit recevra un entraînement par un dieu. Lorsque cet entrainement sera terminé, Pit recevra une arme.

Chambre de la source thermale

Un plongeon dans la source thermale ravivera la force de Pit.

Maak gebruik van het ziekenhuis!

Pas op voor de betovering van de Eierplanten Tovenaar, waardoor je in een Eierplant zult veranderen (wat nog erger is dan de dood). Ga voor genezing naar een ziekenhuis.

Allez à l'hôpital!

Méfiez-vous des sortilèges du magicien Aubergine. Il vous transformera en aubergine (un sort pire que la mort). Allez faire une cure à l'hôpital.

Soorten voorwerpen die Pit groot en sterk maken.

Wapens

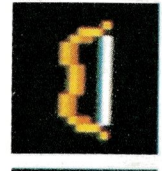
Met behulp van wapens nemen Pit's vecht- en verdedigingskracht. Als Pit echter niet genoeg kracht heeft, kan hij de wapens niet gebruiken.

Vuur (brandende pijlen)

Pit's pijlen worden brandende pijlen die de vijand meerdere keren raken.

Heilige Boog

Pit's pijlen vliegen nog sneller door de lucht en over een nog grotere afstand.



Beschermende Kristallen

Door voortdurend om hem heen te draaien, beschermen de kristallen Pit tegen de aanvallen van de vijand.

Elements qui renforceront Pit

Armes

Les armes donneront à Pit un plus grand pouvoir d'attaque et de défense. Mais, s'il n'a pas la force requise, il ne pourra pas les utiliser.

Feu (flèches enflammées)

Les flèches de Pit s'enflammeront et frapperont les cibles ennemies plus souvent.

Arc sacré

Augmente la portée et la vitesse des flèches de Pit.

Cristal de protection

Deux cristaux tournoieront autour du corps de Pit et le protègeront des attaques ennemies.

Drie Heilige Schatten

Deze zijn in de werelden 1 t/m 3 in handen van de Schildwachten (ENEMY). Het zegel wordt pas verbroken als Pit alle drie de kisten in zijn bezit heeft.

Trois Trésors Sacrés

Les gardes-barrière (ENNEMI) des étapes 1 à 3 les possèdent. Le sceau est brisé lorsque Pit se procure les trois coffres.

Verzegelde kist

De kisten met daarin de Drie Heilige Schatten

Coffre scellé

Les coffres qui renferment les Trois Trésors Sacrés.

Spiegelschild

Kaatst de kogels van de vijand terug. Werkt echter niet bij directe aanvallen.

Bouclier miroir

Il repousse les balles des ennemis. Mais il n'est pas efficace contre les assauts corporels.

Lichtpijlen

Deze pijlen branden als laserstralen dwars door de vijand heen.

Flèches de lumière

Les flèches transpercent l'ennemi tels des rayons-laser.

Vleugels van Pegasus

Hiermee kan Pit in wereld 4 vliegen.

Ailes de Pégase

Elles permettent à Pit de voler dans l'étape 4.

Speciale Voorwerpen

Hiermee wordt Pit's kracht niet groter; maar kunnen als ruilobject voor andere voorwerpen worden gebruikt of om de vijand in hamers te veranderen.

Eléments spéciaux

Ceux-ci n'ont rien à voir avec la force de Pit. Ils peuvent être échangés contre d'autres éléments ou transformer l'ennemi en maillets.

Harten

Deze verschijnen als je de vijand verslagen hebt; en kunnen worden geruild voor andere voorwerpen.

Coeurs

Ils apparaissent lorsque l'ennemi est vaincu et peuvent être échangés contre d'autres éléments.

Halve Harten

Zijn door midden gebroken grote harten.

Demi-coeurs

De gros coeurs fendus en deux.

Grote Harten

Deze harten hebben de waarde van 10 kleine harten samen.

Gros coeurs

Ces gros coeurs valent 10 petits coeurs.

Harp
Hiermee worden vijanden die op je scherm verschijnen tijdelijk in hamers veranderd.

Harpe
Celle-ci change les ennemis affichés à l'écran en maillets pendant un certain temps.

Gewone Voorwerpen
Hiermee wordt Pit's kracht niet groter; maar ze kunnen in de winkel worden geruild voor harten en Pit kan hiermee de schat in de schatkamer bemachtigen.

Eléments normaux
Ceux-ci n'ont rien à voir avec la force de Pit. Ils peuvent être échangés au magasin contre des coeurs et permettront à Pit de se procurer un trésor depuis la chambre des trésors.

Hamer
Pit heeft een hamer nodig om zijn vriend Centurian in de vesting te bevrijden. Iedere hamer is in kracht gelijk aan vijf pijlen. Door een slag met de hamer wordt je aantal resterende hamers met 1 verminderd.

Maillet
Pit a besoin d'un maillet pour secourir son ami Centurian de la forteresse. Chaque maillet a la puissance de cinq flèches. Brandir le maillet, ôte un maillet du stock.

Betaalkaart
Hiermee kan Pit bij de zwarthandelaar iets op krediet kopen. Let we op: als Pit iets op krediet heeft gekocht, moet hij eerst zijn oude schuld afbetalen voordat hij iets nieuws kan kopen.

Carte de crédit
Ceci permet à Pit d'acheter à crédit lorsqu'il négocie avec les trafiquants du marché noir. Il ne faut pas oublier que lorsque Pit a acheté à crédit, il ne peut pas acheter à crédit de nouveau sans avoir repayé tout ce qu'il devait.

Engelenveren

Pit veert vanzelf weer terug op het scherm als hij van een wolk afvalt.

Plumes d'ange

Pit reviendra à l'écran s'il est tombé des nuages.

Brandende Fakkel

Hiermee kun je zien in welke kamer van de vesting Pit op dat moment is.

Flambeau

La position courante de Pit dans la forteresse sera affichée sur la feuille de contrôle.

Potlood

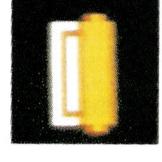
Dit potlood kan Pit in de winkel van de vesting vinden. Het geeft op de kaart aan in welke kamers Pit is geweest.

Crayon

Pit peut le trouver au magasin de la forteresse. Il inscrit sur la feuille de contrôle les chambres que Pit a traversées.

Kaart

De kaart is te vinden in de vesting. Zonder deze kaart zijn de brandende fakkel en het potlood niet te gebruiken.



Feuille de contrôle

Pit peut la trouver dans la forteresse. Le flambeau et le crayon ne servent à rien sans celle-ci.

Voorwerpen waardoor Pit zijn kracht terug krijgt

Heeft Pit in de strijd met de vijand kracht verloren, dan zorgen deze voorwerpen ervoor dat hij weer sterker wordt; ze zijn te vinden in de winkels of de schatkamers.

Eléments qui aideront Pit à reprendre des forces

Ils rendent des forces à Pit après les combats contre l'ennemi. Il peut les trouver dans les magasins situés dans les chambres des trésors.

Levenswater (beker)

Als Pit deze te pakken krijgt, krijgt hij een eenheid kracht terug.

Eau de vitalité (coupe)

Lorsqu'il la possède, Pit retrouve une mesure et mesure et demie de sa force.

Levenswater (fles)

Als Pit deze heeft, wordt zijn kracht automatisch opgevuld met 1 gedeelte van de krachtmeter als deze op nul staat. Hij kan niet meer dan één fles dragen, tenzij hij een waterton heeft.

Eau de vitalité (flacon)

Lorsqu'il le possède, Pit récupère un peu de force si celle-ci était à zéro. Il ne peut transporter qu'un seul flacon s'il n'a pas de baril d'eau.

Waterton

Als hij deze ton in zijn bezit heeft, kan hij maar liefst 8 flessen levenswater dragen.

Baril d'eau

Pit peut transporter jusqu'à 8 flacons d'eau de vitalité s'il possède ce baril.

Voorwerpen waardoor Pit extra vechtkracht krijgt

Pijlen, Pit kreeg deze van een bevriende god in de heilige kamers. Pit's kracht neemt toe, als je meer pijlen krijgt.

Pijl

Bronzen pijl → Zilveren pijl → Gouden pijl → Heilige pijl

Deze Engelenpijlen krijgt Pit van een vriendelijke god, waarbij het aantal afhankelijk is van zijn kracht.

Tegelijkertijd verandert Pit van kleur en neemt zijn vechtkracht toe en wordt de schade, die Pit de vijand kan toebrengen, groter. Zijn kracht kan met maximaal 4 eenheden toenemen.

Eléments qui donnent à Pit un surplus de pouvoir d'attaque.

Des flèches que Pit reçoit d'un dieu amical dans les chambres sacrées. Le pouvoir d'attaque de Pit augmente en proportion avec le nombre de flèches qu'il a reçues.

Flèche

Flèche de bronze→Flèche d'argent →Flèche d'or→Flèche sacrée

Dépendant de sa force, Pit recevra d'un dieu amical des flèches d'ange. Avec ces flèches, la couleur de Pit changera et son pouvoir d'attaque augmentera. Les dégâts que Pit pourra infliger à l'ennemi augmentera. Son pouvoir augmentera jusqu'à un maximum de 4 niveaux.

Help! Daar heb je de God van de Armoede.

Pas op! Deze god heeft wat tegen je. Alle voorwerpen, die Pit in de schatkamers te pakken heeft weten te krijgen, verliest hij in één klap, als hij op de God van de Armoede stuit. De vraag is, in welke kruik zou hij verstopt zitten?

Ah non! Voici le dieu de la pauvreté!

Attention! Ce dieu a un compte à régler. Tous les éléments que Pit a découverts dans les chambres des trésors disparaissent lorsqu'il rencontre le dieu de la pauvreté. Dans quelle cruche se cache-t-il?

De Inwoners van Engelenland
Habitants du Domaine des Anges

Tijdens zijn tocht door Engelenland moet Pit het opnemen tegen een heleboel monsters.

Wereld 1 Onderwereld

Kobil

De kleine duivels van Engelenland, die de engelen vijandig gezind zijn. Hoewel ze wel vleugels hebben, kunnen ze toch niet vliegen.

Commyloose

Een monster, dat diep onder de aarde leeft; wee degenen, die in zijn buurt komen; met zijn fabelachtige springkracht en zijn ogen, die in het donker heel scherp kunnen zien, zorgt hij ervoor, dat ze niet kunnen ontsnappen.

A mesure que Pit avance dans le Domaine des Anges, il aura à affronter un bon nombre de monstres.

Etape 1 Monde sublunaire

Kobil

Les petits diables du Domaine des Anges qui sont hostiles envers les anges. Ils ne peuvent pas voler même s'ils ont des ailes.

Commyloose

Un monstre qui vit sous terre. Il a de grandes capacités pour bondir. Il a des yeux qui lui permettent de voir dans le noir et il ne laisse personne sortir de son territoire envahi.

Mcgoo

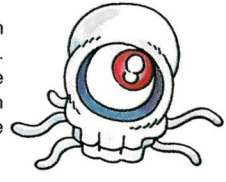
Een klodder magma, waarin de ziel van Medusa huist. Hij bevindt zich onder de grond maar pas op; plotseling komt hij bij Pit's voeten uit de grond omhoog sijpelen.

Mcgoo

Une masse de magma qui vit dans la terre. On lui a donné l'âme de Medusa. Elle se déplace aux pieds de Pit.

Ganewmede

Dit zwevende wezen, ontstaan uit een Eenoog, bouwt zijn nest in vestingen. Met zijn scherpe reuzenoog houdt hij de wacht boven de vesting. Kijk uit voor zijn voelsprieten; het zijn levensgevaarlijke wapens.

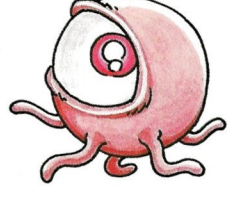


Ganewmede

Forme évoluée d'un Monoeye. C'est une forme biologique flottante qui fait son nid dans les forteresses. De son oeil énorme, il monte la garde sur la forteresse. Méfiez-vous de ses tentacules qui servent d'armes.

Eenoog

Eenogige plasmageesten, die groepsgewijs langs Pit heenvliegen. Als Pit door één van hen wordt geraakt, raakt hij verlamd en verliest hij daarmee wat van zijn kracht.



Monoeye

Un fantôme monocle de plasma. Ils volent en groupe autour de Pit. Si l'un d'eux frôle Pit, ce dernier se verra paralysé tandis qu'une part de son pouvoir sera absorbée.

Nettler

Een eenogige slak, die er misschien wel dom uitziet, maar vergis je niet! Hij heeft een razendsnel reactievermogen en schiet alle pijlen van Pit onmiddellijk terug.

Nettler

Une limace monocle. Elle a l'air stupide, mais méfiez-vous! Elle a de bons réflexes et renvoie les flèches de Pit.

Cerberus

De schildwacht van de Onderwereld Vesting. Een duivelse hond met 2 koppen. Zijn lichaam is geheel overdekt met vuur en daarbij spuwt hij kogels vurig magma.

Twinbellows

Le garde-barrière de la forteresse du monde sublunaire. Un chien-démon à deux têtes, il a le corps entouré de flammes et crache des balles d'énergie de magma.

Wereld 2 Bovenwereld

Keron

Een kikker, die van Medusa vleugels heeft gekregen. Hij kan springen als de beste en vliegt razendsnel op zijn vijand af.

Shulm

Echt een somber uitziend wezen, dat op donkere, natte plaatsen in de vesting huist. Hij scheidt zwaar giftige sporen uit, waarmee hij zijn vijanden van het leven berooft.

Etape 2 Monde extérieur

Keron

Une grenouille à laquelle Medusa a donné des ailes. Elle saute bien et vole rapidement vers ses ennemis.

Shulm

Une créature vraiment morose qui vit dans les endroits obscurs et humides des forteresses. Son corps a des spores vénéneuses qui tuent ses ennemis.

Pluton

Een stelende reus. Kijk uit voor hem, want hij is zo sterk als een beer. Zodra je hem aanraakt, pakt hij één van je bezittingen af. Pit's pijlen hebben op hem geen vat. Verder is hij zo gierig als wat; alles wat hij gestolen heeft, verkoopt hij aan de zwarthandelaar.

Pluton

Un ogre voleur. Surveillez-le! Il est rusé. Si vous le touchez, il vous vole une de vos possessions. Les flèches de Pit ne peuvent rien contre lui. Il est si avare qu'il revend aux trafiquants du marché noir les articles qu'il a volés.

Minos

Een stekelig, vliegend monster, dat zijn lichaam als een ballon met lucht kan opblazen; daarbij kan hij met zijn reuzenogen indringers al van verre aan zien komen.

Minos

Un monstrueux hérisson. Il se gonfle tel un ballon et vole partout. De ses gros yeux, il peut apercevoir les envahisseurs de loin.

Mick

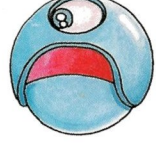
De grote broer van Eenoog. Al vliegend slokt hij elk levend wezen, dat hij onderweg tegenkomt, op in zijn enorme bek; een echte rotzak!

Mick

Grand frère de Monoeye. Il vole et gobe toutes sortes de créatures vivantes. Un vrai cochon.

Tamambo

Een vliegende, koperen bal met daarin de ziel van Medusa, die Pit hinderlijk voor de voeten vliegt en daarbij probeert zijn bezittingen af te pakken, om ze vervolgens met zijn messcherpe tanden dwars doormidden te bijten.



Tamambo

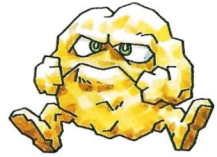
Une balle en laiton. Elle a reçu l'âme de Medusa. Elle vole et empêche Pit de progresser. De plus elle attrappe les choses et les perce de ses dents acérées.

Rotsman
Een rotsachtig wezen, dat plotseling vanuit de lucht op Pit's hoofd valt. Omdat zijn lichaam keihard is zal Pit behoorlijk gewond raken, als hij bovenop Pit valt.

Girin
Een reusachtige mier, die diep onder de grond leeft en voortdurend op de loer ligt om Pit te pakken te nemen. Als hij eenmaal met zijn grote klauwen een prooi te pakken heeft, laat hij deze nooit meer los.

Sneeuwman
De Verschrikkelijke Sneeuwman van Engelenland. Hij is van top tot teen van ijs en verblijft daarom bij voorkeur op koude plaatsen. Trots als hij is, gooit hij met grote ijsblokken naar ieder, die zijn gebied binnendringt.

Hewdraw
De schildwacht van de Bovenwereld Vesting. Plotseling kronkelt hij zich uit het water omhoog om Pit aan te vallen. Met een lichaam zo glas als een aal, is hij een sterke vijand, die je niet zomaar kunt verslaan.



Rokman
Un rocher vivant. Il tombe à l'improviste sur la tête de Pit. Comme son corps est assez dur, Pit sera bien atteint s'il lui tombe dessus.

Girin
Une fourmie géante qui vit sous-terre guettant l'arrivée de Pit. Lorsqu'elle attrape quelque chose de sa grosse mâchoire, elle ne le laisse plus s'échapper.

Snowman
L'abominable homme de neige du Domaine des Anges. Il a un corps formé de glaçons et préfère les endroits froids. Une fière créature, il lance des glaçons pour protéger son territoire.

Hewdraw
Le garde-barrière de la forteresse du monde extérieur. Il surgit de l'eau soudainement pour attaquer Pit. Il a le corps lisse comme un serpent. C'est un puissant ennemi difficile à vaincre.

Wereld 3 Luchtwereld

Holer

Holer is de God van de Planten, een cactuswezen, dat in de wolkentuin van de Luchtwereld groeit. Voor diegenen, die de tuin binnendringen, kent hij geen pardon.

Tros

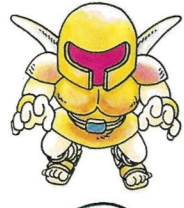
Het wezen, dat de wacht houdt bij de vesting. Met stekels, die hij naar wens langer of korter kan maken en met een lichaam van keihard staal stormt hij op je af; een moeilijk te overwinnen wezen.

Collin

De strijder, die ooit in het leger van Palutena vocht, maar wiens geest door Medusa is weggenomen. Hij dankt zijn vechtkracht alleen aan de aanwezigheid van Slangenoog in zijn lichaam.

Octos

Een inktvisachtig wezen, dat de wolken in de lucht opeet om in leven te blijven. Een geweldadig en zeer hinderlijk wezen, dat plotseling naast Pit opduikt.



Etape 3 Monde céleste

Holer

Holer est le dieu des plantes, une créature cactus qui pousse dans les nuages du jardin céleste. Il ne pardonne pas à ceux qui pénètrent dans le jardin.

Tros

La créature gardienne de la forteresse. Attaque grâce à ses cornes qui peuvent se raccourcir ou s'allonger. Son corps métallique est extrêmement résistant. C'est une créature difficile à vaincre.

Collin

Le guerrier qui jadis combattait dans l'armée de Palutena. Medusa lui a enlevé son esprit. Il n'a aucun pouvoir par lui-même mais EelEyes surgit du son corps.

Octos

Une créature qui survit en se nourissant de nuages. Violente et facilement irritée, elle surgit sous Pit sans crier gare.

Komayto

Een geheimzinnig zwevend wezen, waarvan niemand weet waar hij vandaan komt. Sommigen zeggen, dat hij van een andere planeet dan Aarde afkomstig is. Een vies kwallig monster.

Pluton Vlieg

Een vliegende dief, een echte bandiet, die al rondvliegend probeert de wapens van Pit te stelen. Pit's pijlen kunnen hiertegen niets doen.

Slangenoog

De giftige worm, die in Collin's lichaam huist. Hoewel hij klein van stuk is, heeft hij een enorm oog en twee veren. Zijn speciale aanvalstaktiek is de lichaams-tackel.

Uranos

De God van de Lucht, die Palutena verraadde en overliep naar Medusa. Kijk uit! Hij heeft een vreselijke vechtkracht en gewoonlijk ligt hij ergens in de vesting op de loer.

Komayto

Une mystérieuse créature flottante. Personne ne sait d'où elle sort. D'après une certaine théorie, elle serait issue d'une planète autre que la Terre.

Mouche Pluton

Un voleur aérien. Un vrai crétin qui essaie de voler les armes de Pit. Les flèches de Pit ne peuvent rien contre lui.

EelEyes

Ce ver vénéneux vit dans le corps de Collin. En dépit de sa petite taille, il a un oeil énorme et deux plumes. Son moyen d'attaque est de coincer son adversaire.

Uranos

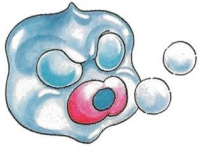
Le dieu du ciel qui trahit Palutena en se rangeant du côté de Medusa. Méfiez-vous! Il a un immense pouvoir d'attaque et l'habitude de rôder quelque part dans la forteresse.

Keepah

Een wezen, dat ontstaan is uit de Kobil, en waarvan er maar één rondvliegt en Pit aanvalt. Gelukkig heeft hij niet veel vechtkracht.

Pandora

De Schildwacht van de Luchtwereld Vesting. Een duivelse god, die verantwoordelijk is voor alle onheil. Hij blaast bellen uit en heeft daarbij het vermogen om op het moment dat je dat het minst verwacht van vorm te veranderen.



Keepah

Forme évoluée du Kobil. Unique en son genre, elle vole à la ronde et attaque Pit. Elle n'a pas de grand pouvoir d'attaque.

Pandora

Le garde-barrière de la forteresse du monde céleste. Mi-dieu, mi-démon il est la cause de bien des désastres. Faisant des bulles il disparait lorsque vous vous y attendez le moins.

Wereld 4 Luchtpaleis

Tanatos

Een slang, die leeft in het haar van Medusa. Tanatos betekent in het Grieks "dood". Hij is ongelooflijk sterk en krachtig.

Syrene

Het uit de oude legendes zo bekende, gemene wezen. Als Pit zich laat overdonderen door haar prachtige vrouwelijke vormen, zal ze met de stalen klauwen op haar voeten een aanval op hem openen.

Etape 4 Palais Céleste

Tanatos

Un serpent qui vit dans la chevelure de Medusa. En grec, Tanatos signifie "mort". Il est fort et puissant.

Syren

Méprisable créature de légende. Si Pit se laisse charmer par ses formes, elle l'attaquera en se servant des griffes en acier qu'elle a aux pieds.

Moila

Een vliegende zeester, die met behulp van zijn vier benen de vijand vangt om hem daarna op te eten. Moila's zwerven meestal in groepen rond.

Totem

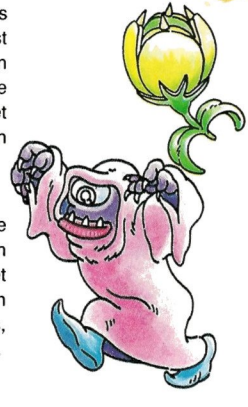
Een pilaar in het Luchtpaleis, die door Medusa in een monster is betoverd. Eén voor één vallen ze van het plafond naar beneden bovenop de ander.

Daphne

Een bloem, die in het Luchtpaleis bloeit, maar door een boze geest is overmeesterd. Hij kan vliegen door zijn bladeren op en neer te bewegen, waarbij zich aan het uiteinde van de bloembladeren giftige dorens bevinden.

Erinus

De God van de Wraak uit de Griekse legende. Hij kent geen pardon voor diegenen, die het Luchtpaleis betreden hebben. Men zegt, dat er geen levend wezen is, dat het na heeft kunnen vertellen.



Moila

Une étoile de mer volante. Elle attrape ses ennemis de ses quatre pattes et se met à les dévorer aussitôt. D'habitude, les Moilas se déplacent en groupe.

Totem

Un pilier du Palais Céleste que Medusa a transformé en monstre. Les piliers tombent du plafond en s'empilant les uns sur les autres.

Daphne

Une fleur qui s'épanouit dans le Palais Céleste. Elle a été possédée par un mauvais esprit. Elle bat de ses feuilles pour voler. Ses quatre pétales sont couronnés d'épines vénéneuses.

Erinus

Dans la légende grecque, c'est le dieu de la vengeance. Il ne pardonne pas à ceux qui pénètrent dans le Palais Céleste. On raconte que quiconque le rencontre ne survit pas pour en faire le récit.

Zuree

Een boze geest door Medusa aangesteld om het Luchtpaleis te bewaken. Ze dwalen in groepen rond, maar hebben gelukkig maar weinig vechtkracht. Let desondanks goed op, dat ze Pit niet onverwachts te pakken krijgen. Zorg ervoor, dat Pit met allemaal afrekent.

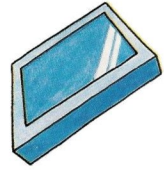
Zuree

Un fantôme maléfique que Medusa a fait venir pour protéger le Palais Céleste. Les Zurees errent sans but en groupe malgré leur faible pouvoir d'attaque. Toutefois, ne les laissez pas attraper Pit par insouciance. Faites en sorte que Pit les anéantisse tous.

Alle situaties

Monoliet

Dit is Pit's tegenstander in de Heilige Trainingskamer; een metalen plaat, die vroeger gebruikt werd bij de training van Palutena's soldaten. Kijk uit! Hij valt van bovenaf op Pit.



Eierplant Tovenaar

Een bewoner van de vestingen. Hij betovert Pit en verandert hem in een eierplant. Om de betovering te doorbreken, moet Pit worden behandeld in het ziekenhuis van de vesting.

Toutes les étapes

Monolith

C'est l'adversaire de Pit dans la chambre sacrée d'entraînement. C'est une plaque de fer qui sert à l'entraînement des guerriers de Palutena. Méfiez-vous! Quand elle tombe, c'est en se dirigeant sur Pit.

Magicien Aubergine

C'est un habitant des forteresses. Il jette un sort sur Pit pour le transformer en aubergine. Pour rompre le sort, Pit doit se rendre à l'hôpital de la forteresse.

Shemum

Leeft in een slangenput; een slangenmonster met vleugels. Kijk uit! Hij is bijzonder gevaarlijk. Hoewel hij er maar klein uitziet, zijn zijn hoektanden gevuld met een krachtig, gemeen gif. Vaak zwerft hij in groepen rond.

Shemum

Il vit dans une fosse à serpents. Un monstre serpent avancé qui a des ailes. Même s'il a l'air petit, ses crochets sont remplis d'un vilain poison puissant. Les Shemums errent souvent en groupe.

Spekneus

Een bewoner afkomstig uit het kamp van de vijand, die als echte lafaard, helverlichte plekken zoveel mogelijk mijdt. Heeft hij echter Pit eenmaal gezien, dan springt hij als een bliksemschicht tevoorschijn.

Specknose

Il habite le nid de l'ennemi. Un vrai lâche, il a horreur des endroits bien éclairés. Cependant, il surgit plutôt rapidement lorsqu'il aperçoit Pit.

De Grote en de kleine Zeisman

Door Medusa uitgerust als verspieder, zwaait hij met zijn zeis in het rond zodra hij Pit in de gaten krijgt; en gaat hij achter hem aan. Via gedachtenlezing kan hij de kleine Zeisman oproepen.

Reaper et Reapette

Medusa a chargé Reaper de monter la garde. Il brandit sa faucille lorsqu'il aperçoit Pit et se met à le pourchasser. Il appelle Reapette par télépathie.

Centurian

Een strijder uit Palutena's leger, die door Medusa in een stenen beeld is betoverd. De betovering kan worden verbroken door het standbeeld aan te raken met een hamer. Hij is een vriend, die Pit helpt de vesting Schildwachten te verslaan.

Medusa

De grote, boze schildwacht, die het Luchtpaleis bezet houdt. De godin, die door Palutena in een afzichtelijk monster is veranderd en die zo gemeen en slecht is als maar mogelijk.

Palutena

De Godin van het Licht. Vroeger was zij de hoogste god van Engelenland, maar nu wordt ze gevangen gehouden door Medusa. De Drie Heilige Schatten, waaruit zij haar macht putte, werden van haar afgepakt.

Centurian

Un guerrier de l'armée de Palutena que Medusa a changé en statue de pierre en lui jetant un sort. On peut rompre le sort en frappant la statue d'un léger coup de maillet. C'est un ami qui aide Pit à combattre les garde-barrière des forteresses.

Medusa

L'énorme garde-barrière maléfique qui s'est emparé du Palais Céleste. La déesse que Palutena a changée en monstre odieux, elle fait tout ce qui est en son pouvoir pour être méchante et vilaine.

Palutena

La déesse de la lumière qui jadis était la plus grande divinité du Domaine des Anges. Aujourd'hui, elle est prisonnière de Medusa. La source de son pouvoir, les Trois Trésors Sacrés, lui furent dérobés par Medusa.

''Vragen en Antwoorden''

V. Wat moet ik doen om extra kracht te krijgen (om mijn maximale uithoudingsvermogen te vergroten)?

A. Je wordt bij elke controlepost die je passeert sterker, als je score boven een bepaald aantal ligt. Met andere woorden, je moet een hoge score zien te halen.

V. Oh, hemels wezen! Wanneer schenk je me de pijlen, die me extra vechtkracht geven?

A. Luister goed. Hoeveel vijanden heb je gedood? Hoeveel kamers ben je binnengegaan? Hoeveel voorwerpen heb je te pakken kunnen krijgen? En hoe klein is de schade, die je vijand je heeft kunnen toebrengen? Hiervan hangt het antwoord op je vraag af.

V. Waarom kan ik mijn wapens niet gebruiken?

A. Soms kun je je wapens niet gebruiken, namelijk als je niet sterk genoeg bent.

V. Hoe kom ik bij Medusa's kamer?

A. Nou Pit, door hard te vechten en veel gevechten te winnen.

V. Mijn wapens zijn gestolen door Pluton en Pluton Vlieg. Wat moet ik doen om ze terug te krijgen?

A. Tja. Probeer eens te onderhandelen met de zwarthandelaren.

V. Wat krijg ik als ik Palutena eenmaal gered heb?

A. Zorg nou eerst maar dat je haar redt; als je daarin bent geslaagd, dan hangt je beloning af van hoe vaardig je hebt gevochten.

''Questions et réponses''

Q. *Que puis-je faire pour obtenir un surplus d'énergie (pour augmenter mon maximum d'ENDURANCE)?*

R. *Vous devenez plus fort à chaque contrôle que vous passez si votre score dépasse un certain niveau. En d'autres mots, vous devez obtenir un score élevé.*

Q. *Ô très céleste! Quand me donneras-tu les flèches qui me procureront un surplus de force de combat?*

R. *Laissez-moi vous raconter. Combien d'ennemis avez-vous vaincus? Combien de chambres avez-vous pénétrées? Possédez-vous de nombreux éléments? Et, quels sont les dégâts que l'ennemi vous a infligés? Tout cela répondra à votre question.*

Q. *Pourquoi ne puis-je pas utiliser mes armes?*

R. *Parfois, vous ne pouvez pas les utiliser parce que vous n'avez pas assez de force.*

Q. *Comment puis-je me rendre à la chambre de Medusa?*

R. *Et bien, Pit, tu dois lutter avec acharnement et gagner plusieurs combats.*

Q. *Mes armes ont été volées par Pluton et la mouche Pluton. Que puis-je faire pour les ravoir?*

R. *Hmmm. Tu pourrais essayer de marchander avec les trafiquants des marché noir.*

Q. *Puis-je espérer quelque chose de spécial lorsque j'aurai secouru Palutena?*

R. *D'abord, tu dois la secourir. Lorsque tu l'auras accompli, tu auras le choix entre plusieurs dénouements. Tout dépendra de l'habileté que tu auras démontrée.*

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

MEMO

MEMO

MEMO

90921

Nintendo®

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON